









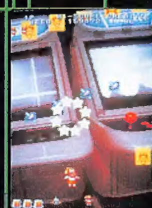
'95AM SHOW

平成7年10月15日発行
(毎月2回15、30日発行)
第10巻第18号通巻152号
昭和62年5月6日第二種郵便物認可

最強ゲームはどれだ!?

GAMEST

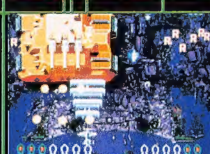


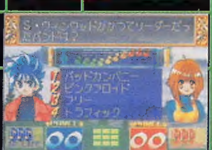
















業務用ビデオゲーム

詳細次号!

発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
台東区雷門2-16-9 〒111

新たな旋風を巻き起こすか!?

バーチャロン
VIRTUAL ON

ついにゲーム画面公開!本誌もみよ!!

担当:KAL

セガ

出展機種
・VIRTUAL ON
・スカイターゲット
・ファインティングバイパース
・ファンキーヘッドボクサーズ
・サンドアール
・MANXT.T
・バーチャコップ2

メーカー名下の文章はメーカーからのコメントです。

今回もセガブースは、最新CGゲームが目白押しです。特に対戦格闘の「ファイティングバイパース」にトスシミュレーションの「マンクスTT」は必見です。お楽しみに。

気にせずにはいられない

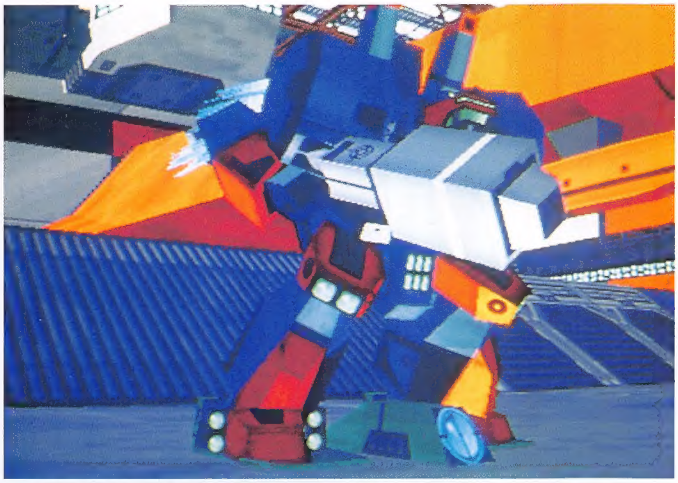
本誌で紹介され、ロボットのCGが公開されるや話題沸騰のバーチャロン。ロボットアニメ世代の人はもちろん、このテの擬似3D対戦ゲームにはワクワクしてしまうゲーマー達の間でいま熱く注目されている。

さて、どんなゲームなのか?

基本的には、同社のウィングウォー、ナムコのサイバースレッドなどのように、3D視点で相手マシンと対戦するタイプの対戦ゲームだ。

筐体には2本のレバーがついており、このレバーで自機となるロボットを操作する。

またレバーには、それぞれウェポンボタンがついており、これらの組み合わせで様々なアクションをとらせることが可能。ジャンプなどもできるぞ。



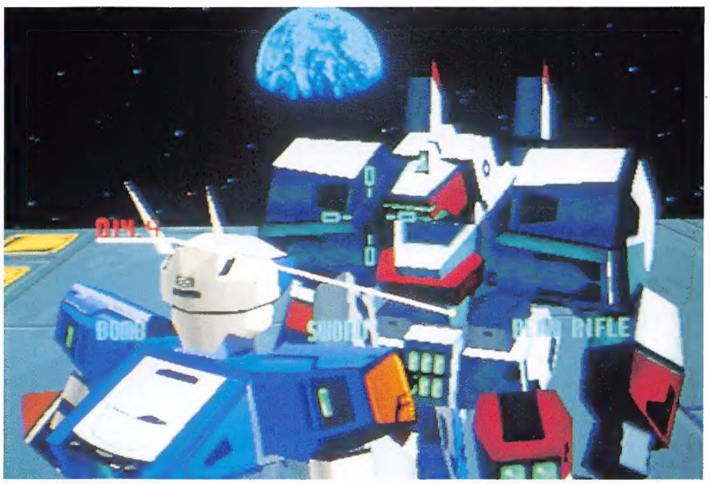
先号の本誌で大紹介した、2号機「HBV—05—E　VR、ライデーン」。ゲームスタート直後の発進シーンだ。



勝利すると、各機体特有の勝利のポーズで強さをアピール!天空へ向けてレーザー開放のライデンだ。



空戦能力抜群の、3号機「VR、バイパーII」。ウィングからのエネルギー流が迫力だ。



これがゲーム画面。これが。これだよ?この美しさでグリグリ動くのだ!

主人公は、まさに君なのだ!

このゲームは、遊園地やテーマパークなどに遊びにきた人達が、ロボットを操作して〝ゲームを楽しんでいる〟という設定。したがって、各ロボットの搭乗者はまさしくプレイヤーそのものとなるわけだ。

そのために、ロボットのデザインコンセプトのなかには「ヘッドマウントのような頭部」といったものまである。ただし、プレイヤーが実際にヘッドマウントを装着してゲームをするわけではないのでカン違いのないように。

なお、ロボットのデザインは、ガンダム系作品の多くを手がけているカトキハジメ氏が担当。この名を聞いただけで期待のふくらむ人も多いだろう。

詳しいゲーム内容などのほうは本誌紹介記事を見てほしい。美麗CG第3弾もあるぞ。

遂に出た!ロボットを操作しての高速機動対戦ゲームが君を待つ。

ゲームごとに開発者からのPRコメントがあります。

久々の3Dシューティングエアバトル登場！

SKY TARGET

「モデル2」使用!テクスチャーマッピングで本物そっくり!

担当:ずるずる



デモ画面では、色々な視点から機体を見せてくれる。

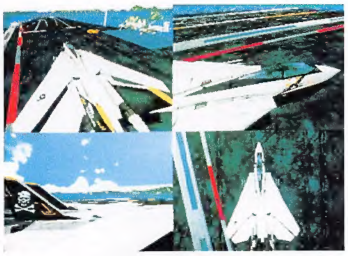
3Dスクロールエアバトル

久々にセガが3Dスクロールの戦闘機シューティングゲームを登場させる。

このゲームで採用されているその3Dスクロールとはその昔、激しく動くムービング筐体で大ヒットしたあの、「アフターバーナー」と同じもの。プレイヤーは、自分のコントロールする機体を目前にし、(コックピット視点のものも以前あった) ひたすら前へ前へと進む (プレイヤーは前から後ろへどんどん絵が流れていく印象を受ける)。

その中で、前から飛来する敵機や、艦隊、地上物、後ろから追い抜いて現れる敵機などをどんどん撃ち落としていくシューティングゲームだ。

「アフターバーナー」以後、「G-LOC」「ストライファイター」と続き、今回初めて、3DCG、ポリゴンを使っての3Dスクロールエアバトル登場となった。



「モデル2」の力はすごい!ほとんど本物!

とことんリアルに!



ゲームはこの視点で行う。前の緑色のカクがミサイルの照準。

3DCGボード「モデル2」を使うことで、非常にリアルに戦闘機を作り出している。

特にテクスチャーマッピングによるポリゴン面に表現は、その描き込み、色使いからほとんど本物状態になっている。

さらに今回のこの「シーカーヘッド」では、本物の戦闘機、「F-15」「F-14」等をモデルにしているため、航空機マニアにはたまらないものになっている。

エアバトルものが好きなプレイヤーに残念なのは、フライトシミュレーションものでないこと。基本的に流れくる絵の中でしか動けないため、動く自由の高い空中というフィールドを飛び回れなくなっている。

3DCGを使っているのでやってやれなくはないと思うが、いかんせんフライトシミュレーションものは難しく、万人に受けがよくないところがある。

そういったことからも、今回、3Dスクロールものにすることで一般大衆に、エアバトルを楽しんでもらえるようにしている。



攻撃するだけではない。攻撃もされる!やっぱーい!



3DCGならではの大迫力の画面。本物と同じ形だ!

操作は簡単

このタイプのエアバトルものは、プレイヤーにやりやすいようにいろいろ便利なシステムが付いている。

大きなところでは、墜落しないこと。移動範囲が限られているので、あっちこっちに行かず迷子にならない、というもの。これだけ親切になっていれば、誰でも飛ぶだけはできるようになっている。

そういった環境の中で、このゲームでは、操縦桿を握り、その操縦桿に付く、ミサイル(弾数制限あり)ボタンと、バルカン砲で、敵を撃ち落としていく。

スピードをコントロールするスロットルレバーはついていない。

AMショーでお目見えのこのゲーム、どういった反響があるのか楽しみである。



ドコーン!殺られてしまった。ダメージ制の1本設定だ。

ルールは至ってシンプル。「撃って撃って撃ちまくれ!」。迫力ある戦闘シーンをショー会場でご覧ください。

アーマーをブチ壊せ!!しかるのちに…!!

ファイティングバイパーズ

セガAM 2 研が満を持して放つ、ポリゴン格闘ゲーム!!

担当:F.R.S-N.O

セガがAMショーに出展するニューゲームのひとつ。基板は、あのバーチャファイター2やバーチャコップシリーズなどのモデル2。

基本操作法がほとんどバーチャファイター2と同じ、8方向レバーとⒼ+Ⓟ+Ⓚの例のシステムなので、同シリーズをやっている人ならば問題なく入り込んでいけるぞ。

また、ファイティングバイパーズでは、「爽快感」をメインに追求しているようで、ハデなヒットマークや、その体を包んでいるアーマーを破壊したときの気持ち良さはVFでは味わえないものとなっている。





今号でも、本誌の方で大きく取り扱っているのでくわしいことはそちらの方をかんしょうしてもらいたい。



防具の無いところにヒットするとダメージが特大。

今回はまだ、全8人中の4人しか紹介できないが、次号ではもっと突っこんだ内容をお話しできると思う。



ピッキーのダウン攻撃?



金網に叩きつけると大ダメージだ。

バーチャとの違いとして、リングを壁で囲んでいるためリングアウトがない。まさにデスマッチといえるだろう。

また、この壁はもうひとつの使い方がある。このゲームは、VFの「浮かせ」を発展させた「吹っ飛ばし」がある。つまり吹っ飛ばし技で相手を壁に叩きつける、なんて芸当も可能となってくるのだ。

発売は年内なのでしばらく待ってね。

合い言葉は「ぶっとばし、ぶっこわせ!」。格闘家も憲法使いもいませんが、アクの強い8人のキャラがあなたをお待ちしております。



バーチャとの大きな違いとして、派手なヒットマークなどの演出がある。

なんともコミカルなポリゴンボクシングだ！

ファンキーヘッドボクサーズ

なみいる強豪をブッ倒し、ベルトを手に入れろ!

担当:GED

四角いクセにやわらかい!?

ついにボクシングゲームがポリゴンで登場だ。つい最近サッカーをポリっちゃったと思ったら、今度はなんとボクシング。

このゲームの注目すべき点はなぐられたときの頭のゆがみ。顔面にストレートをブチ込むとパンチを受けた場所がへこんだり、フックをたたき込むと『グニャ』ってな感じで歪んだりするところ。おまけにボッコボコに殴られて顔が腫れてきたりもするのだ。

「何で頭が立方体なのか」というと「なぐったときの歪みぐあいが表現しやすいから」だそうだ。確かにただの球体だったら、ちょっとへこむくらいで、あのねじれなどは視覚的に分かりづらくなっていただろうなぁ。納得。



ヘイ！カモーン！



効いているぞ！一気にたたみ込め！



側頭部に打撃を受けると、ちゃんと側面がへこむのだ。



ムムッ!よゆうそうなツラしてやがるな。

FIGHT!

勝利条件は、K.O.勝ちか、判定勝ちかのどちらか。時間以内に3ノックダウンを奪えなくても、判定で勝っていれば次の試合に進めるのだ。あきらめちゃイカンぞ！

各キャラごとに必殺パンチがあるのだが、威力に比例して予備動作もけっこう大きい。まずは、パンチで動きを止めてから繰り出すのが、うまく当てるコツだ。

空前絶後抱腹絶倒!?のST-Vボクシングゲーム。殴ると四角いポリゴン顔がボヨ～ンと変形するぞ。

ポリゴンでパズルだ

サンドアール

色々なミニゲームが楽しめることでおなじみ、タントアールシリーズ第3弾。

担当:KKYーいなりん

遂にパズルもポリゴン時代か?

セガといえばバーチャシリーズやドライブゲームなどでポリゴンには定評があるが、今度はパズル&アクションで人気のタントアールシリーズにまでポリゴンを使用してきた。

ポリゴンを使用しているということがこのゲーム最大のウリなのだが、これによって多種多彩な映像や滑らかなアニメーション、自由なカメラアングルによるスムーズな視点の移動などのゲーム表現が可能となり、パズルやアクションゲームの面白さ・楽しさ・奥深さが大きくアップしている。



そろそろ定着しそうなタイトル画面。



一番手前の魚をあてる、ウオウオルーカ。

ポリゴンはその他にも迫力あるアドバタイズデモやゲームシーンを演出している。各ステージにはそのステージにあった個性的な敵キャラクターが出現し、各キャラクターはすべて登場の仕方やセリフ、アニメーションなどが異なっている。また各ステージの最後はボスとの対決ゲームシーンになるのだが、この各ボスもプレイヤーに対して個性的な攻撃を仕掛けてくる。

ゲーム数のほうも大幅に増えていて、ミニゲーム・ボスゲーム・ボーナスゲーム・ハプニングゲームなど約30のゲーム（イチダントアールは22）用意されている。



今回の中ボス3人衆。



飛んでくる数をあてる、飛ぶぞーらの冒険。

人気のタントアールシリーズ第3弾は、ポリゴン表現によるミニゲームがなんと27種類もあるバラエティアクション。

今度はハイウェイカーチェイス！

バーチャコップ2

© SEGA 1995

あれから一年。闇の組織を壊滅するべく、バーチャコップ達が再び立ち上がる!!

担当:F.R.S-N.O

謎のテロリスト集団を追え!!

昨年登場した、ポリゴン・ガンシューティング、バーチャコップ。今年の秋、満を持して第2弾バーチャコップ2がAMショーでお目見えする。

一部ですでにロケテストを終了しており、感触も手ごたえあるものらしいことからも、期待して良さそう。

編集部でもプレイさせてもらったが、まだこのときは画面描写が毎秒30分の1で行なわれていた。その後、パワーアップされて毎秒60分の1になるそうなので、こうなるとさらになめらかでスピーディな展開となっていくだろう。

さてバーチャコップ2は、まだまだ目新しい要素がたくさんつめこまれているぞ。

まず、ルート分枝システム。VC1では、面セレクトがあってステージ1〜3を自由に選べた。もちろん、VC2でもこのシステムは継承されているが、新設されたのがプレイ中に進路を選ぶものだ。

おそらく、敵の出現がキツくなく簡単なルートと、攻撃は銃弾雨あられだがその後の展開を楽にしてくれるアイテムが出現するかの2択…といった感じになるのではないだろうか。どういうルートを選択するかの判断はとても重要なキーポイントとなるはずだ。

そして、VC2ではレイジとスマーティの2人の名コンビに加えて、新キャラ、ジャネット・マーシャルという女性警官がプレイヤーキャラとして参加。婦警だぞ、婦警!!もうウハウハでしゅ♡



港での闘い。ここから、巨大客船の中へと…。



瞬時に発砲してくる順を把握しよう。

カーチェイス等のよりグレードアップしたアクションシーンが売りです。ショーでは完成版をお見せします。ご期待ください。

VFは加速する…

Virtua Fighter2.1

© SEGA 1995

あのVF2がリニューアル！

担当:GYU

ニューバージョン登場！

ゲームのみならずほかのメディアにも旋風を巻き起こしている超人気格闘ゲーム「バーチャファイター2」が、対戦専用筐体「バーサスシティ」対応ソフトとしてバージョンアップ―その名も「バーチャファイター2.1」だ。

さてこの「VF2.1」の特長を簡単に説明すると、まず「Virtua Fighter 2」というロゴの横に「.1」と表示されていること。目をこらして見てみよう。

「VF2.1」であることを確認したなら筐体上部にあるLEDとランプに注目!ダメージ数や勝ち抜きカウントなど各種情報が表示されているハズだ。

またアドバタイズに登場するキャラがすべて2P色になっている。これも機会があれば是非見てほしい。

もちろん対戦バランスにも手が加えられ、再調整されている。一部例を挙げてみると、連続バックダッシュができない、PKや一部のキャラのPKがダウンしない、ラウとジェフリーの1P、2Pでの性能差がなくなるなど。これでより白熱した闘いが期待できそうだ。

ほかにもVF2では不可能だった舜帝の名人取得なども可能になっているうえ、デュラルも使うことができるぞ。

「VF2.1」の登場でどうやら「バーチャジャンキー」の眠れない夜はまだまだ続きそうだ！



王者ラウを相手に攻めまくるデュラル。



ジェフリーのお株を奪うデュラルのしゃがみ投げ。

例のアレ出現コマンドについて、全国各地で色々な噂が出ていますが、皆さん自分の目で確かめて下さいね。

カプコンの最新対戦格闘ゲーム！

マーヴル・スーパーヒーローズ

なんでもあり、の熱い闘いがさらに進化したぞ。

担当:CAFE

カプコン

出展機種

・マーヴル・スーパーヒーローズ
・ロックマン・ザ・パワーバトル
・19XX

カプコンブースはイベント盛りだくさん！マーヴル・スーパーヒーローズ／バトルロイヤル！6人連続で勝ち抜けば素敵なプレゼントがもらえるぞ。みんな参加しようぜ！

人気ゲーム「X-MEN」の続編で、より広い世界観によって作られた対戦格闘ゲームが「マーヴル・スーパーヒーローズ」だ。

前作から引き続き登場しているのは、ウルヴァリン、サイロック、マグニートー、ジャガーノートだが、後の2人はショーバージョンでのみ使えたので、実質新キャラは6人といえる。マーヴル・コミックの中から有名どころが出演しており、おなじみの顔もちらほらいるようだ。

ゲームシステムはエックスメンに準じたもので、より遊びやすいように調整されている。

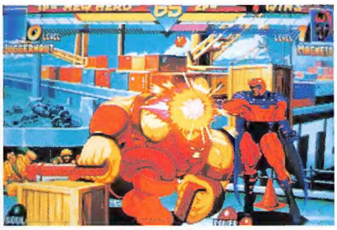


この2人の闘いもできる。

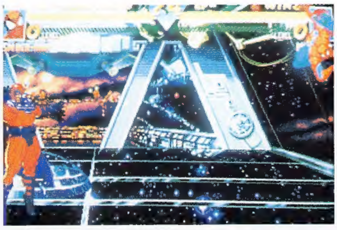
●キャラ特性

マーヴル・ヒーローズではキャラクターによって特殊なシステムが使用できることがあり、これをキャラ特性と呼ぶ。通常技で削ることができたり、やられてもひるまずに攻撃できたり、2段ジャンプできたりするのだ。

キミの使うキャラはどんなキャラ特性を持っているんだろう？楽しみだね。



やられてもやられても前に進む。



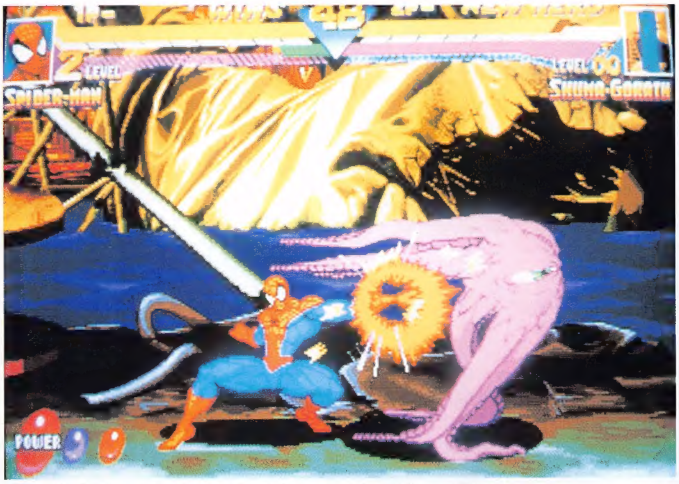
三角飛びもキャラ特性だ。

●インフィニティスペシャル

前作のハイパーXと考えてもらうとわかりやすいだろう。ハイパーXはレベル3までためて1回で全て消費していたが、インフィニティスペシャルはキャラクターによってストックできる数が違う。1回分しか貯めておけないキャラもいれば、2つ3つ貯めておけるキャラもいるのだ。



インフィニティスペシャル技はド派手だ。



ストック1でいっぱいになってしまうキャラもいれば、2つ以上ためられるキャラもいる。

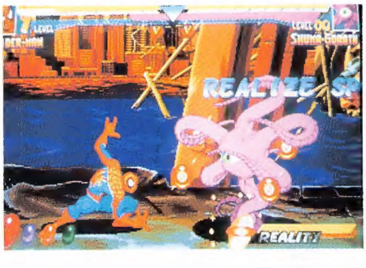
●ジェムアビリティシステム

相手をダウンさせた時などに、ジェムというアイテムが出ることがある。それを拾うとストックされ、特定のコマンドで使用できる。ジェムは6種類あって、それぞれ違った効果がある。その効果は、

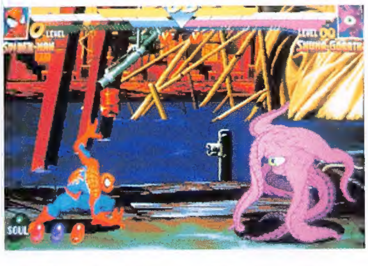
・攻撃力UP
・防御力UP
・スピードUP
・インフィニティスペシャルゲージUP
・体力回復
・飛び道具が撃てるようになる。

である。

この中でキャラによって得意なジェムがあり、例えば防御力UPのジェムはマグニートーが使うと、バリヤーになったりする。



得意ジェムを使うとSPという表示がでる。



使うジェムの順番はスタートボタンで選べるぞ。

地上で、空中で、誰でも思いのままに連続攻撃が可能！君だけの必殺技を創りだせ。

Dr.ワイリーの野望はボクが打ち砕く!!

ロックマン・ザ・パワーバトル

家庭用でおなじみのロックマンが満を持してアーケードに大乱入。スリリングなバトルを堪能せい。

担当:岩石ぴぐ男

いまいちど平和のために…

西暦20××年。

ロボット工学の第一人者であるライト博士の研究により、人間とロボットが平和に暮らせる時代であった。しかし悪の天才科学者であるDr.ワイリーがライト博士が作った工業用ロボットを悪用し、世界制覇をたくらんだ。ライト博士は家庭用ロボット「ロック」をやむなく戦闘用ロボット「ロックマン」に改造した。それから、ロックマンとDr.ワイリーとの終わりなき戦いが始まった。

なんの前触れもなく、一夜にしてあちこちの都市が制圧された。消息不明のDr.ワイリーの仕業かと思われたが、そこにはなんと、過去にロックマンに倒されたはずのワイリーメカの姿があった。復活した強敵にとまどうロックマン。そのとき天空にいつもの声が響きわたる。

ワイリー「ロックマンよ。かつての旧友に再会した気分はどうかね?昔と比べてパワーアップした友達と存分に楽しんでくれたまえ」

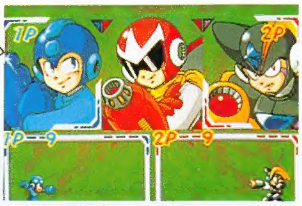
最大の危機かと思われたそのとき、ロックマンの目の前に突然ブルースが現れる。

ブルース「今回はおまえ一人だけじゃ、きついだろうと思ってな」

一方そのころ、ワイリーに作られたフォルテまでが動き出そうとしていた。フォルテはワイリーの指令に背き、ワイリーメカ一味を離れ、一人別行動を取っていた。ある野望を胸に抱き…。



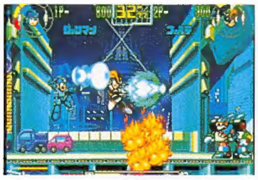
正義と悪の三人組。チームワークはもちろんガタガタだ。



3人の主人公の中からプレイヤーキャラを選択。



二体での攻撃が厄介なジェニマン。こっちも力を合わせてファイッ!!



今だ、後ろにまわって中足ダブル波動拳からふたりでスーパーコンボ。チェイサー。

フォルテ「ワイリーめ、またくだらないポンコツロボットを作りやがって。ロックマンはオレが倒す。この戦いを邪魔するヤツは許さない。まずワイリーのガラクタを処分してやる」

復活したワイリーメカは倒せるのか?ワイリーはどこにいるのか?そしてロックマンとフォルテの宿命の対決の結末はいかに?こうして史上最大の戦いが始まろうとしていた。

群がるボスをなぎ倒せ

この「ロックマン・ザ・パワーバトル」はFCやSFC版のロックマンシリーズとは異なり、ほぼ固定画面に近い感じでボスとの対戦のみのステージ構成になっている。

そのほかにもプレイヤーキャラはロックマン、ブルース、フォルテの三人の中から選べたり、ふたり同時協力プレイができたりと、家庭用になかった要素がタップリと盛り込まれていたりなんかするぞ。

ロックマンは1からやってるぜという超ファンも、はたまたXから始めたロックマンビギナーも、いやいや触ったこともねぇというキミも、なにも言わずにゲーセンにてトライしてみるといいぞ。

ちなみに筆者はロックマン1、2がすこぶる好き(特に曲が)なのだが、これを機にCD化されたりするといいな、なんて思ってみたりして。

お決まりだが言っておこう。「詳細は次号を待て」



犬(?)だって助太刀。悪者相手なのでなにやってもよし。



ぬぉ〜っ、なんだか超エキサイティ〜ング。やられる前にやっちまえ。



あのロックマンがアーケードデビューします。内容はボスキャラとの熱いノンストップバトル!みんな遊んでね!

不朽の名作、5年ぶりに登場!!

19××~ナインティーン　ダブルエックス~

© CAPCOM

カプコンのシューティングといえば19シリーズ。
この秋、その最新作が復活する。

担当:C-LAN

19シリーズ最新作!急登場!!

カプコンがAMショーに放つ作品の一つは何とシューティング。その名も19××(ナインティーンダブルエックス)。

本作の舞台は特定の年代ではなく、第二次大戦が終結せずに続いていたら…という一種のパラレルワールド的な世界で物語が進行する。

今までの19シリーズとは少し異なり、バリバリ現代兵器が登場するぞ。



新旧問わずに1900年代の兵器が続々登場。

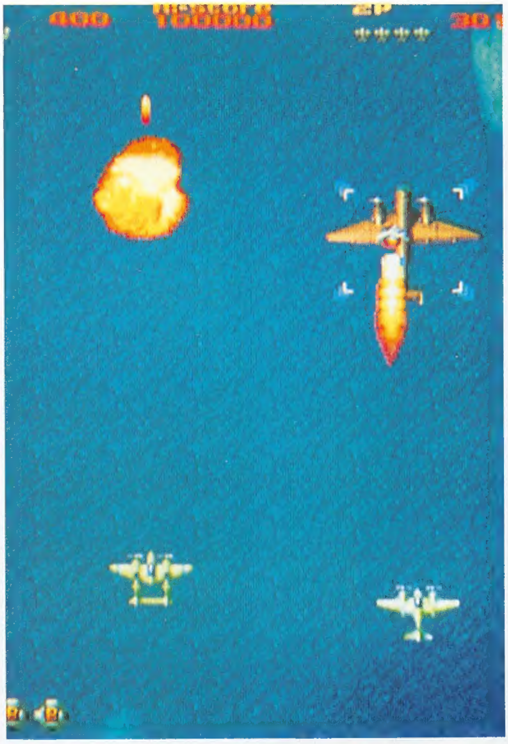


シューの一時代を担った19シリーズが復活!

もちろんライトニングは健在!計3機種から選べ!!

19シリーズといえば「双胴の悪魔」P-38ライトニング。もちろん19××でもプレイヤーキャラとして登場する。

ライトニングのほかに、1941等でおなじみのモスキート、それに震電が加わり、合計3機種の中から自機を選択することができる。



ロックした。撃ち込め!!これがマーカーミサイルだ。

マーカムミサイル&ボムを使いこなせ!!

19××のウリの1つが「マーカムミサイル」だ。現段階での詳細はわからないが、ロックした敵を連射して破壊するという新たな快感を提供してくれそうなシステムだ。

そしてもう1つ。「メガクラッシュ」に代わって、特殊兵器はバースのように、「ボム」が採用されている。ただし普通のボムとは違って、いくつかのボム形態を使い分けることができる。例えば、敵の多いところでは画面全体に広がる「拡散ボム」、ボス戦では攻撃力の高い「集中ボム」をその場に応じて使い分けられる、といった具合だ。



巨大なボス。大和は?亜也虎は?そしてシャトルは出るのか?

カプコンが満を待して…という感じで送り出す久々のシューティング「19××」。低迷しているといわれるシューティング界に新たなる旋風を巻き起こすことができるだろうか?

ショットボタンをタメ撃ちしてみて!コツをおぼえたら連射!連射!連射!気持ち良すぎてクセになるよ!

ナムコの新3Dポリゴン格闘

SOUL EDGE
ソウル　エッジ

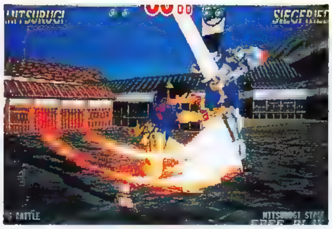
鉄拳2に引き続き、3Dポリゴン格闘ゲームが発売された!!

担当:SHO

ナムコ

出展機種
・SOUL EDGE
・ダートダッシュ
・TIME CRISIS
・ナムコクラシックコレクション

全く新しい概念の武器格闘ゲームです。CG技術の先駆者としてレースゲームや、CGガンゲーム、各種ビデオゲームまでナムコならではの自信作を多数展示しております。



日本刀を持つキャラの必殺技かな？

鉄拳2が発売され、ちまたでCPU戦、対戦と、非常に盛り上がっているが、早くも対戦格闘ゲームの新作タイトルがナムコから発表された。今回のAMショーでナムコの出展作品の一つ。

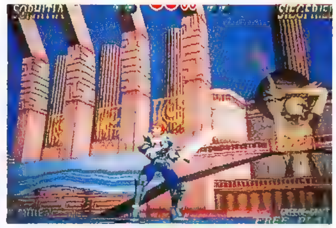
では、どんなゲームなのか紹介していこう。

武器での格闘

さて、「SOUL・EDGE」（ソウル・エッジ）とはどんなゲームか。

写真を見てもらえば一目でわかるのだが、全員が武器を持っているのだ。

武器といっても全員が同じ武器を使っているわけではなく、日本刀や斬馬刀、薙刀のような武器、ローマ中世のスタイルをした、ショートソードと盾をもった女性キャラ、中にはインドのカタールという短剣や、ヌンチャクの先に刃物がついた武器などさまざまな武器を持ったキャラクターたちがいるわけだ。



騎士風のキャラの斬馬刀がうなる。



忍者の体術っぽい足技

鉄拳との違いは？

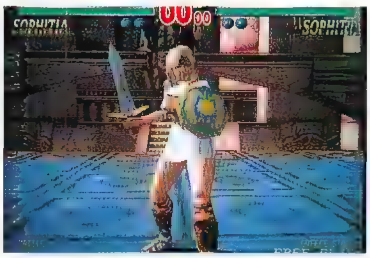
画面写真を見てもらえばわかるのだが、鉄拳とよく似ている所もある。

しかしよく見ると、キャラクターのポリゴン数が鉄拳とは違い、多くなっているし、戦いの場がリングのような所であることがわかる（リングがあるかどうかは不明）。

時代背景は鉄拳とは違い、中世のような気もするし、なんといっても武器を持っているということは、鉄拳とはかなり違ったゲームになることはまちがいない。



インドの短剣を持つ男。スゲーマニアック！



ローマ時代の女戦士？盾に意味はあるのかな〜。

キャラクターの雰囲気もかなりいい感じで、日本刀を持ったキャラは日本風だったり、ヌンチャクを持ったキャラは中国風、またはインド風、ローマ風、イングランド風と、さまざまなコスチュームを着ている（けっこうハデなコスチュームだ）。

写真を見てもナムコの力の入れようがヒシヒシと感じるゲームなので、AMではぜひチェックしておきたい。


中国風の男とアイヌ風の女キャラ。



剣にオーラがつくのはなぜ？



インドの短剣はスルドそーだ。

ゲームシステム

基本的には鉄拳のようなシステムで体力ゲージとセット数（2本先取）は同じ感じでリングアウトもあるかもしれない。

武器を持っているが、武器だけの攻撃だけではなく、打撃などもあると思われる。

特徴としては、飛び道具やつばぜり合いなどもあるらしい。

くわしいことはあまりわからないが、そこは読者のみんながAMショーで確かめてほしい。

さまざまな武器を使うキャラクターが繰り広げる武器格闘ゲームです。

オフロードの覇者となれ！

ダートダッシュ

© NAMCO

自然豊かなコースを走り抜ける爽快レーシングゲームだ。

担当:立衆多

※画面は開発中のものです


スタートグリッドにて。緊張の一瞬だ。


自然豊かなコースを走る。嗚呼、感激！

[illegible]を突っ走れ！ オフロードレーシング

ナムコが誇る高性能ハード、システム・スーパー22を搭載したオフロードレーシングゲーム、それが「ダートダッシュ」だ。

これまでの「リッジレーサー」や「エースドライバー」とは対照的に、岩山だとか雪原などといった天然の要害を走るという趣向になっている。

また、専用の筐体にはエアスプリングを採用した新型可動筐体があり、より臨場感のあるレースが楽しめるのだ。コース途中には落石をはじめとする数々の障害が待ち受けているので、いかにしてそれらをかわして走り抜けるかにこの「ダートダッシュ」の面白さがある。

マイカーにはスポーツカーやピックアップなど、全部で3種類の車が選択できる。F1などのレーシングカーとはひと味違った走りを体験することができるだろう。

ライバルカー、そして苛酷な自然の障害に、巧みなハンドルさばきとアクセルワークで立ち向かい、全5ステージクリアを目指すのだ。

この秋、体感オフロードレーシングゲームといえばナムコの「ダートダッシュ」だよ。AMショーの会場である日本コンベンションセンター（幕張メッセ）へ行くと決めたなら、迷わずナムコブースを、そして「ダートダッシュ」の筐体に向かって走れ！もちろんビジュアル、サウンドもカッコよくできているよ。


うわっと危ねえ！ペシャンコになるトコだった…。


たまにはこんな車で走るのもいいよね。



ドライバーズアイももちろんあるぞ。


調子に乗ってたら傾いて横転寸前！



システムスーパー22搭載のニューオフロードレーシングゲーム！車種は3種類より選択可能です。

スーパー22の美しさ必見!!
TIME CRISIS

© NAMCO

グラフィックだけだと思ったら大間違い。弾避けが熱そうだ。
担当:MVP

ナムコが放つ画期的ガンシューティング!!それがタイムクライシスだ。

見ればわかる超美しいグラフィック。これはもう言葉で言うよりも見たほうが早い。それぐらい美しい。

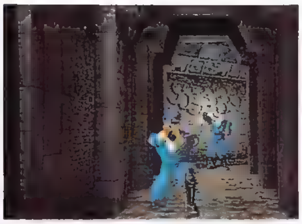
しかもこのゲームは美しいだけじゃなくて、新しいシステム「敵の攻撃を避ける」というものがある。

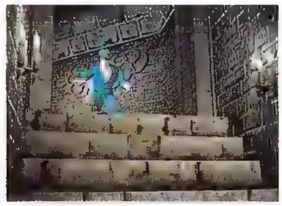
これは足元についているペダルで動作を行うというもの。昔ペダルのついたガンシューティングはあるにはあったが、「攻撃を避ける」というガンシューティングはなかった。

この避けるシステムが、このガンシューティングの最大のウリで、より本物指向になったわけである。

さらに新モードで、早撃ち「タイムアタックモード」もある。これは文字どおりタイムアタックをするのだが、これによってハイスコア争いも熱くなりそうである。友達同士で競争してもよいだろう。

とにかく、ペダルによって隠れて攻撃を避けて撃つという、自分の思いどおりになるこのガンシューティングは面白い。美しいCGグラフィックを見ながら、攻撃を避けてつき進め!!

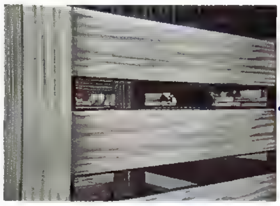

廊下での銃撃戦


階段にひそむ黒い影!!それは自分だ。



タイムクライシスというからには自分は次空捜査官みたいなノリかな?

今は開発途中であるが面白さ保障付き。期待して待とう。


お前がその気なら、おいら隠れちゃうもんね。


お前ら!銃口を人に向けんじゃねぇ!!

ペダルアクションガンシューティング!撃つ、隠れるが、プレイヤーの思いのままになる画期的システム搭載!

只今レゲーラッシュ!
NAMCO CLASIC COLLECTION

Vol.1 © NAMCO

ゲーセンブームの火付け役的あのゲームたちが再びよみがえる。
担当:MVP

昔、全国の若者がなけなしの金をはたいてドップリつかったあのゲームたちが帰ってきた。

あのゲームたちとはズバリ、

①ゼビウス
②ギャラガ
③マッピー

の3つのゲームである。この3つのゲームの名を聞いて、知らぬ奴はそういないだろう。それぐらい有名なゲームがなんと完全復刻版でよみがえる。

ということは昔使えたテクニックがそのまま使用できそうである。

ゼビウス一千万点を出せる人にとって、この復刻版は「もう、やりこみすぎてちょっと飽きたな」と思うかもしれない。しかしそういう人でも充分満足いくように、なんとアレンジ版が入っている。

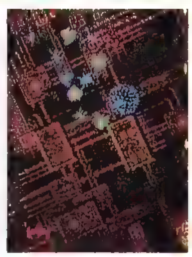
3つのゲームにそれぞれ完全復刻版とアレンジ版が入っているので、6つのゲームが楽しめるのである。

昔死ぬほどやり込んだ人はアレンジ版を極めてみてはどうかな。

勿論昔やってなかった人は完全復刻版で昔の味を知ってもいいし、アレンジ版で今風のゲームとして見てもらってもかまわない。

1つで6回楽しめるこのゲーム VOL.1とあるのに注目して期待しよう。


メカニックなデザイン。


これはギャラガのアレンジ版。

往年の名作が今、アレンジ版をプラスして、ギャラガ・マッピー・ゼビウスなどの6つのゲームが楽しめます。


2P協力プレイをしているようだ。

マッピーたちも協力プレイ。



吹き荒れる弾の嵐!!

銃弾嵐（ガンダーラ） GUNDHARA

バンプレストから任意スクロールシューティング登場!!

担当:DS 1

バンプレスト

出展機種
・銃弾嵐
・GARDIANS
・ONI

今回は全てバンプレストオリジナルのゲームを出展します。特に当社コンシューマー用ソフトで好評を博している「隠忍（おに）」が遂に業務用で登場します。乞うご期待！

ストーリー

突然、街から子供たちが消えた。

その原因を探るべく秘密女性捜査官サラがアジトに潜入した。その中では全ての子供たちはバトルLSIを埋め込まれ、マインドコントロールを余儀なくされていた。

それは、第3次世界大戦へ向けての軍事養成すなわち世界征服の目論見だった。

サラからの情報を受けた政府は緊急対策会議を開き…。

2人の戦士が選ばれそして…戦いが始まった。

決着をつけるのはコイツらだ!!

銃弾嵐は、縦画面・縦スクロールのシューティングで、2人のキャラクター（ジュリーとジン）のどちらかを選び進んでいく。

この2人は、初期装備などに多少の違いはあるものの全く同じ感覚で使っていける。もちろん2人協力プレイもできるぞ。

操作系は8方向レバーに3ボタン。ボタンはショット、キック、ボンバーに分かれている。

ショットとボンバーについては、従来のシューティングと同じだがキックとは…？

パンチの次はキックを使え!!

バンプレストの前作のシューティング「マジンガーZ」では、パンチで敵の弾をかき消せるというものであった。今回、銃弾嵐のキックボタンはそれと同様に敵の弾を消すことができる。

ただ今回取材したバージョンでは、キックの出しぎわに隙があったのでマジンガーZのように使うのは多少キツイかな？

それにキックでは消せない弾もあるので、いつでもどこでもキックで切り抜ける感じにはならない。パターン化して使う場所を決めておいたほうが良さそうだ。

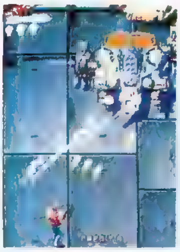


蹴りを出しながらも多少の移動は可能。



敵を蹴散らせ!!

多彩な装備を使いこなせるか？



ショットボタン押しっぱなしで方向を固定して攻撃することができる。

メインショットは計5種類。それぞれ5段階にパワーアップする。

●バルカン
連射ができ、比較的広範囲に攻撃可能な基本武装。

●ショットガン
広範囲に攻撃できるものの、威力と連射性能が低い。ショットガンと言うよりワイドショット的な武器。

●レーザー
ホーミングレーザーなのでレーザーの割には気軽に使える。少々敵弾が見にくいのが難点か。

●バズーカー
最強の威力だが、狙いが定めにくい（当てにくい）。それでもパワーアップした状態になると使える上に強力。

●ファイヤー
正面の敵を完全に防げる（撃ちもらさない）。威力もバズーカに引けを取らず、今の所最も使える武器。

そのほかにホーミングミサイルがサブウェイポンとして装備でき、こちらも5段階パワーアップ。



クリアボーナス。キャラクターの動きに注目だ。

久々に登場した人間型のシューティングゲーム。但し今までのものとはわけが違う－無事子供達を救う事ができるか。





JERRY SCOTT
年齢：21歳
身長：182cm
体重：74kg
出身：USA

JINN HAYAKAWA
年齢：24歳
身長：188cm
体重：78kg
出身：日本

人類最後の守護神
ガーディアンズ GUARDIANS

世界平和防衛機構軍最後の切り札「ガーディアンズ」ついに発動!!

担当:DS1

ニューヒーロー登場「ガーディアンズ」

機械知性が世界を管理する社会で、それを利用して世界を我がものにしようと「フォーダム」と呼ばれる中枢体を作った男がいた。その男は「フォーダム」と一体になり徐々に世界を管理下に置いていった。

それに気づいていた人間がいた。世界平和防衛機構軍、J・D・レイモンド対情報戦略部隊司令官である。

彼は「フォーダム」からこの世の中を守るため、機構最強の実戦部隊「ガーディアンズ」から精鋭8人を選び出した。

今、8人の守護神（ガーディアンズ）に指令が下る…。

フォーダムを倒せ!! 8人の戦士達

ガーディアンズのプレイヤーキャラは全部で8名。軍人や忍者から果ては天使やロボットまで、より取り見取りに選ぶことができる。



8人のガーディアンズ。君はどれを選ぶ?

さらに全キャラ共通のコマンドで、数々の必殺技や武器が使え、どのキャラクターを使用したとしても操作で混乱するといったことは無さそうだ。

操作系は、8方向レバーに3ボタン。攻撃・ジャンプ・飛び道具に分かれて、攻撃ボタンは押しっぱなしで防御になる。

各キャラには、特殊攻撃が2種類とエネルギーゲージ消費技、体力ゲージ消費技が用意されていて、前述のようにどのキャラも共通のコマンドやボタンで使うことができる。



ド派手な必殺技が炸裂する。

対戦格闘の要素までもここに!!

さらにガーディアンズでは、対戦格闘のフィーチャーが取り入れられていて、連続技のヒット数が表示される機能もある。



華麗な連続技を狙え。

8人の個性的なキャラクター、豊富なアクション、ユニークな敵たちと盛り沢山の横スクロールアクションゲームです。

異形の鬼を破邪滅殺せん
穏忍(ONI)

コンシューマ機で、一世を風靡したあのONIが、アーケードゲームに!!

担当:伊勢　猫

家庭用ゲーム機で人気を博した、オリジナルRPG「ONI」。ファン層の期待を受けて、シリーズ展開をしていた本作品が、なんと業務用ビデオゲームとしてバンプレストから、年内に発売されることが決定したぞ。

[illegible]への[illegible]

コンシューマからアーケードゲームへと移行して、ジャンルもロールプレイングゲームから対戦アクションへと変わっている。しかし、従来の対戦ではなく、アクションゲームのボスキャラのような異形のデカキャラが相手となる。



各ステージのボスは、姿形ともに圧倒される。

プレイヤーは、天地丸、海王丸、雪姫、3人の穏忍（ONI）たちの中から1人を選ぶことができる。また2P同時も可能で、二人協力プレイをすることもOKだ。

プレイヤーキャラクターたちは、それぞれに攻撃や必殺技に違いがあるほか、パワーゲージを溜めることで異形の姿へと変身が可能。ただしこの変身という概念は、通常での姿が変わるわけではなく、必殺技を出すときなどの演出として見ることができるという一風変わった物となっている。



左が天地丸、右が海王丸だ。

プレイヤーが決まったなら、冒険の始まりだ!

5ステージ+1

ステージは日本国内にとどまらず、世界各地のあらゆる場所、あらゆるときをめぐってゆく全5ステージ。この中から好きなステージ順でセレクトしてゆける。5ステージをクリアすると最終ボスとの最後の戦いだ。

まだ開発中なので、一般におめみえするのは少し先のことだが、秋ごろにはアニメのテレビ放映が予定されているので、各自に予習しておくこと。



コンシューマでシリーズ化してきた隠忍がアーケードでリリース。ビジュアルインパクトに重点を置いた作品です。

格闘ゲームの大祭典!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

強者たちが26人、使いたい放題!!
こりゃあ死ぬまで遊べるぞ!!

担当:ハマー

SNK

出展機種
・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
・メタルスラッグ
・ステークスウィナー

今回はパルスター、メタルスラッグ、ソニックウイングス3と、シューティングゲームを多数出展しております。他にもパズルやアクションと、ネオジオは幅広くジャンルを押さえていきますよ!

[illegible]やるぜ!ファイター達のハイパーバトル!!

既に発売されて随分経つけど、みんな盛り上がってるかな?ロングヒット作であるKOF'94の続編とあっては軽く見るワケにゃあいかない、AMショーでも当然の如く出展が大決定してるぜ!

[illegible]たなる挑戦者!

何と'94で人気No.1だった(推定)スポーツチームの3人が予選敗退し、代わりに「八神庵」「如月影二」「ビリー・カーン」のライバルチームがアメリカ代表になっている。アメリカ人が一人もいないのに代表とは一体!?それはさておき、「'95」では前作でのラストボスであるルガールもパワーアップして再登場、そして京の父親である「草薙柴舟」まで新(?)登場している。さらにこの2人、プレイヤーが使うこともできちゃうってんだからオドロキだ。使い方は…本誌を読んでくれ!



元草薙流VS草薙亜流の「エセ草薙流」対決。正統派に負けるな!?

[illegible]通りじゃ[illegible]いぞ!

今さらゲームの内容についてはダラダラ語る必要はないと思う。このゲーム一番のウリであるチームバトルシステムもエディットができるようになってパワーアップ、そのほか'94のファンなら(もちろんそうでない人でも)思わずニヤリとしてしまうような細かいシステムもより洗練・改良されている。これらを再チェックして'95の魅力を再確認してみよう。

●チームバトル

やはりコレがなくちゃK.O.F.とは言えない。'95では登場キャラ24(+2)人の中から好きな3人を自由に選べるエディットモードがついた。趣味で選ぶも良し、勝ちにいくのも良しだが、今回はどのキャラも軒並み長所を伸ばすようにパワーアップしているので、客観的に見て「これが最強!」と呼べる組み合わせはない。あくまで自分の観念に基づいて編成することが大事だ。「好きこそものの上手なれ」ってね。



手刀のスペシャリスト集団「チョッパーズ」。意外とバランスとれてる。

●カウンター攻撃

前作ではガードポーズをとった直後に「レバー前+A or Bボタン」という操作でスルーアタックという攻撃が出せたが、今回これらの技がカウンター攻撃へとリニューアルされた。出し方は簡単、A+Bの攻撃避け中にどれかのボタンを押すだけ。ただしこの時点で攻撃避けの無敵時間は解除されてしまうので、むやみに使っても簡単に潰されてしまう。飛行速度が速くなった飛び道具を避け、すかさず硬直中の相手にカウンターを当てるなど、工夫して使っていこう。



パッと見て「ズルイ!!」と思ったアナタ、現実はそんなに甘くないんスよ…。

●ガードキャンセル

'95では5回以上強制ガード(レバーを放してもガード↓ガードが成立する状態のこと)したときにできたガードキャンセルだが、今回は6回以上になってしまいさらに使いづらく…と思いきや、何とパワーマックスのときならば1回目からできるようになった。いくら必殺技の性能が変わらないとはいえ、ガードキャンセルで出せば有利なのは明らか。これによって気合ゲージの溜め方に、より一層の戦略が必要になったのだ。



ゲージはくらいやガードでも溜まるので、調子に乗ってると大変なことになるぞ。

●大ジャンプ

これまた'94ではやり易さにキャラ差があったりして、かなりマイナーなテクニックだったのだが、'95では全員同じ入力タイミングになり残像まで付くようになって、その存在を強くアピールしている(笑)。派手になってるだけあってその使い道は多彩だ。

これで、(飛び道具が)多い日も安心、かな!?



個人的に、残像はないほうが良かったなあ(バレないから)。

そのほか、ここでは書き切れないほどの様々なテクニックが'95にはある。色々な戦略を練って自分なりの闘い方を構築してみよう。

「勝負ってのは、あきらめたときが負けなんだぜ!」



工夫すれば「あの」飛び道具連射だってーーー。

是非エディットモードで遊んでください。でも、純正チームはかっちょいいエンディングがありますよ!

チキチキ戦車大爆走ゲーム

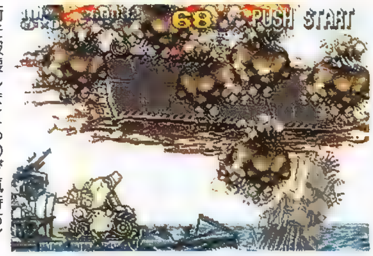
METAL SLUG（メタルスラッグ）

敵は反逆者だ!遠慮せずにガンガン破壊の限りを尽くそう（一部一般家庭も含む）。

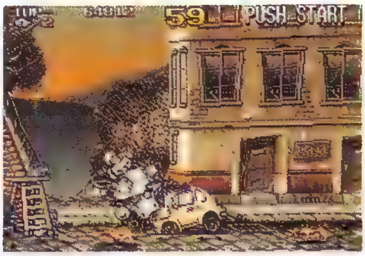
担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

ガンガン撃って ガンガン進む

君は"新型万能戦車"「メタルスラッグ」の操縦士だ。
20XX年、軍事クーデターにより世界を侵略し始めた「モーデン元帥」の悪の野望をこの手で阻止するのだ!
ゲームはショットを撃ちながらガンガン進んでいくタイプのアクションシューティングゲーム。途中、つかまっている味方兵士を助け出すと、援護攻撃してくれたりするパワーアップがあるが、それ以外にパワーアップのアイテムは存在しない。つまり、何も考えずにドンドン撃ちまくってりゃいいのだ。飛び散る敵兵士の肉片、破壊されまくる街なみ、つぶされる自動車、こいつは気持ちがいいぜ!ストレス解消にはピッタリの痛快アクションだ。



街を破壊しまくるのが気持ちイイ!



車だってペシャンコ。かまわねえぜ。

ジャンプ? イイのだ

自機であるメタルスラッグの勇姿を見てくれ。
ちょっと丸っこくって、何となくカワイイ。戦車といってもばりばりの軍事ものじゃなくて、割とコミカルタッチで描かれているのだ。
しかもこの戦車、何と驚いたことに、レバー操作により、跳んだりはねたり、さらには"ふせ"なんかもやってのけるのだ。スゴイ。さすが未来戦車。やることが想像の域を超越している!



ジャーンプ!どーいう構造してんの?

キミはこのメタルスラッグを乗りこなすことができるか?

敵のほうも並じゃない!

メタルスラッグが並の戦車じゃないことは分かったケド、敵のほうはどうなのかって?そりゃもちろん、"並"じゃない。デッカイ飛行要塞みたいなのから、ゴテゴテに装備をかためた装甲車まで、ゴッツイ奴らが目白押しだ。
こんなのに攻撃されたらひとたまりもないぞーと思えるような強力兵器たち。しかし



ゴ、ゴツイ。こんなのに勝てるのか?

キミはこのゴツイ奴らと戦わなければならない。なぜなら、キミは、世界に残された、唯一の希望なのだから…。
さあ!打倒モーデン元帥だ。発進!メタルスラッグ。

> メタルスラッグの設計・開発に従事して○○ヶ月。ついに完成した我らが戦車。じっくりと御試乗ください。

1度触ってもらえば分かる

ステークスウィナー

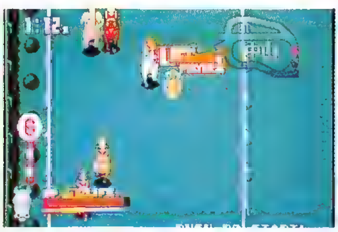
アーケードゲーム初のジョッキーゲームということだけれども、それ以上に久しぶりに只のアクションゲームとして遊べるアーケードゲームが出たことを喜びたい気持ちだ。
ゲームのほうも今まで紹介していくなかでどんどん出来上がってきて、非常に完成版が楽しみだ。

シンプルだからこそ奥が深い

このゲームは障害物があるわけでもない只の芝のコースを走るわけであって、しかも強制スクロールで進んでいく、ゲームなので落馬や故障の心配もない、ただボタンを叩くだけのゲームだ。だからこそ「ここでこうする」というのが見えなくて、何をしたらどうなるのかさっぱりだ。
そのコツを掴むのがちょっと分かりにくいかもしれないが、それさえ分かればこのゲームのどこが面白いのか見えてくるだろう。
このスタミナ配分で、ここは抑えて、こう鞭を入れるのがいいんだよ。とかいってもきっと分からないことだろう。だから、このゲームではボタンを叩くだけではなく、いろいろな操作でいろいろなテクニックを使えるようになっている。
レース中にもアイテムの出現やほかの馬との兼ね合いでいろいろなアクシデントがゲームをより面白くさせてくれることだろう。



初戦突破できるか!?



出た!ニンジンアイテム。



馬の特性を見抜いて使え!

> そうなんです!CD版ではオリジナルのビジュアルを追加する予定にしてますので、楽しみにしてください。

燃え尽きるほどヒート!

逆鱗弾（げきりんだん）

© TAITO CORP. 1995

シューティングの豊富な今回のショーの中でも特に目立つタイトルのこのゲーム。だが、アツいのはタイトルだけじゃないぜ!

担当:ハマー

タイトー

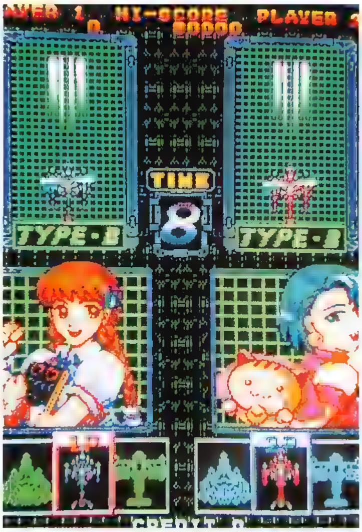
出展機種
・逆鱗弾

当社は、各ジャンルの新製品を一同に展示し、幅広いラインナップでご来場のお客様にアピールしてまいります。ま、いいゲームがたくさんありますから遊びに来てくれー。

タイトー久々の縦スクロールシューティング、その名も「逆鱗弾」。何やら縦シュー全盛期を思わせるようなホットなタイトルで、また魅せてくれそうな予感ー

[illegible]にいられねえぜ!

頭を真っ白にしてヒートできるゲームってのは、得てして至極単純に説明できるものである。このゲームも、操作は8方向レバーにショットとボムの2ボタンと、いたってシンプル。ショットにはメインとサブの2種類があり、アイテムをとるごとにパワーアップしたりチェンジするというのも、違和感なく馴染めるものになっている。ちなみに3種類あるサブウェポンの中にはホーミングレーザーなるものがあり、これがまさしく「アレ」にそっくり。レイフォースファンならば、どんなに他のウェポンが使えようともこれ一筋に行け（命令）。



同じタイプでも、1Pと2Pとではキャラが違うぞ。



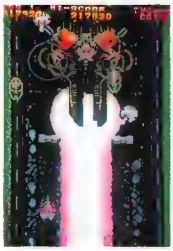
ショットはメインとサブの2種類。使いわけろ!!



クリア時には笑顔が見られる。

ゲームは時に映画よりもドラマチックで

さてこのゲーム、タイトーのシューティングにしては珍しく、「キャラクターを重視したストーリー設定」がなされている。自機のタイプは3種類あり、それぞれ2プレイヤー側と合わせて6（正確には7）人のパイロットが設定されていて、各人ごとに戦う目的が違う。現時点ではパイロットごとの具体的な背景はまだはっきりとは分からないが、格闘ゲームにも負けないような個性派が勢揃いしているであろうことは想像に難しくない。



こいつは巨大ボスの一部でしかない。気をぬくなよ!



これがホーミングレーザー。ほら、アレみたいでしょ。

全てはそこから始まった…

どうやら事の発端は、正体不明の謎の巨大ボスが新型時間跳躍エンジン（言うなれば「タイムマシンの素」といったところか）を研究所から奪って逃げたことに始まるらしい。こやつの繰り返す悪行に様々な形でプレイヤーキャラが関わる訳だが、どうやらこの「ボス」という設定にはかなりこだわっているらしく、ゲーム中登場する中ボス、ボスのほとんどが「巨大ボスの一部」という設定になっている。さらに巨大ボス自体も自己変形、自己修復機能を持っていて、ゲーム中にもそれを「モーフィング」という技術で表現しているとのこと。演出には定評のあるタイトーなだけに、この辺のグラフィックアニメーションも期待大だ。



地獄の炎を思わせるボム。



個性的なキャラを生かすも殺すも君しだいだ!

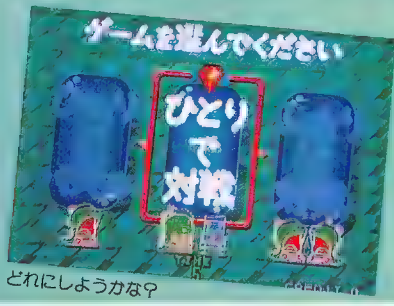
ゲキリンダンと読んでください。すげーかっこよくて、ガーときてドカーンとなって、とにかくすごいゲームなんだよ。

またまた怪獣大暴れ!!

パズルボブル2

今回は、CPU対戦モードや、アイテムが加わったぞ!

担当:YACC



どれにしようかな?

タイトーの落ち物パズルといえばパズルボブル。そのパズルボブルに続編が登場することになったぞ。

基本的なルールは前作と変わっていないので、前作をやっていた人はスンナリとゲームに入っていけるぞ。

今回は前作との違いを中心に、パズルボブル2を見ていくことにしよう。

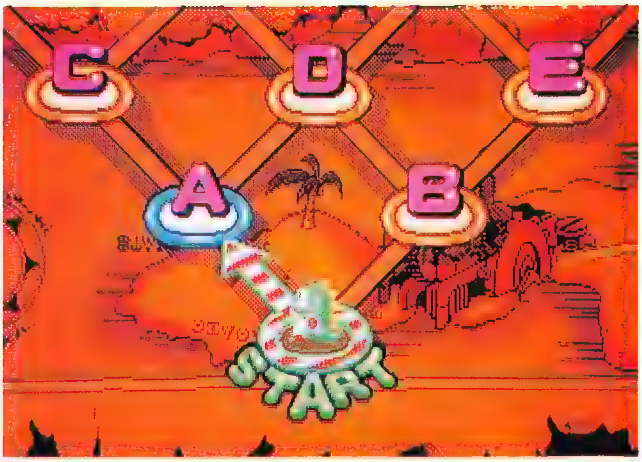
ゲームモードが3種類に!

①パズルモード

各ラウンドに始めから配置されている玉を消していくモード。

5面クリアする毎にコース選択がある。ダライアスのような枝分かれ構成のコースになっていて、全27コースが存在している。

それぞれの、最終コースをクリアするとエンディングになる。もちろんマルチエンディングだぞ。



A~Z+1の27ゾーンが存在する。

②CPU対戦モード

CPUとの対戦形式でゲームを進めていくモード。

練習、ふつう、むずかしいの3つの難易度レベルの中から好きなレベルを選ぶことができる。

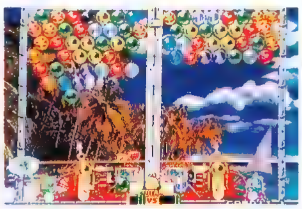
CPUキャラを一人勝ち抜く毎にデモ画面が始まる。


デモがアツい。

③2P対戦モード

プレイヤー2人で対戦するモード。

対戦が好きな人は、このモードでサルのように対戦しよう。


目指せ!対戦町内一。

アイテム&おじゃま

パズルボブル2ではゲーム中にアイテムが登場することがあるぞ。主なアイテムは次のとおり。

●スターバブル

バブル発射後に最初に接触した玉と同じ色の玉を全て消す。但し、最初に接触したものが、アイテム、特殊玉、天井の場合は効果がない。


さあ、どの色を消す?

●メタルバブル

天井に到達するまで、全ての玉を消し去る。


貫きまくり。

いわゆる貫通弾。

次におじゃま系のアイテムについて説明しよう。

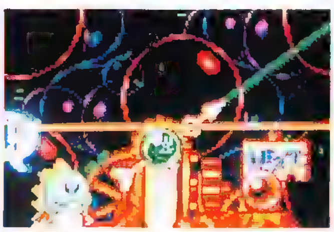
●おじゃまバブル

ほかのバブルとつなげても消えることはない。落とすことはできる。


ちょっとおじゃま。

●おじゃまブロック

消すこともできず、落とすこともできないブロック。恐ろしい。


おじゃましスギ。

とりあえずやってみる?

以上、パズルボブル2の大まかなゲーム内容は理解してもらえたかな。

ゲームセンターで見かけたらやってみよう。これは、けっこういけるかも。

パズルボブルの新作です。今度は、コンピュータ対戦モードや1Pプレイ時のワイドモードなど新機能を搭載したよ。

新たな冒険に旅立て!!

ヘンリーエクスプローラーーズ

KONAMIのガンシューティングに新作登場。

担当:SHO

コナミ

出展機種
・ヘンリーエクスプローラーズ
・クイズドレミファグランプリ

各ステージ、こわい雰囲気たっぷりの「ヘンリーエクスプローラーズ」。やる度に変わるエンディングも見物。それと皆が喜んでくれそうなあるタイトルも出展してます。

コナミからは3人同時プレイ可能のガンシューティング、ヘンリーエクスプローラーズが登場する。

ガンシューティングには欠かせないボムシステムや、リロード（弾を補充）システム。そのあたりはバッチリフォローしているヘンリーエクスプローラーズ。ではストーリーから紹介しよう。

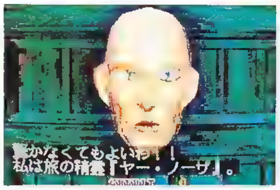
新たな冒険の旅

ヘンリー隊長率いる「ヘンリー・エクスプローラーズ」（ヘンリー探検隊）は、これまでに考古学史上有数のさまざまな文化遺跡を発掘してきた。あるときは、ムー大陸の遺産「怒りの杖」。またあるときは伝説の武器「タイタンの斧」。そして彼らは、「封印されし運命の扉」なる秘宝の入り口にたどり着いた。

しかし期待に胸をふくらませる彼らに、その扉は堅く口を閉ざすかのように沈黙を守っていた。

扉の謎を解明すべく古文書を調べるうちにどうやら「導きの瞳」と呼ばれる2つの宝石を、そこに彫られた巨大な顔面の両目にはめ込まれなければ開かないことが次第に明らかになってきた。

「導きの瞳」を求めて今、新しい冒険が始まる。



精霊の助言があったりもする。

ルール説明

ステージは全部で6ステージになっている。

そのうち2つの世界をクリアすれば、感動のエンディングだ。

このエンディングは各コースの「導きの瞳」の組み合わせによって変化する。組み合わせによっては、沢山のエンディングが用意されているわけだ。

残機制ではなくライフ制で、敵の攻撃を受けるとハートのダメージゲージが一つずつ減っていく。当然ハートがなくなるとゲームオーバーとなる。

弾は通常武器で6発あり、なくなるとリロードを促される。

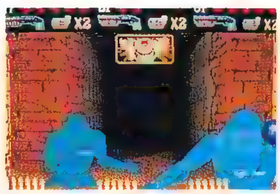
そのほかいわゆるボンバーがあるのだが、自分が持つ銃にボタンがついているのではなく、筐体の前にボタンがついている。画面に"BOM"と表示されるので、そのときには迷わず押そう。

自分の持つ銃も少し変わっている。リロードが"ポンプ式"になっていて、画面の外に銃を向けなくてもリロードができるようになっているのだ。

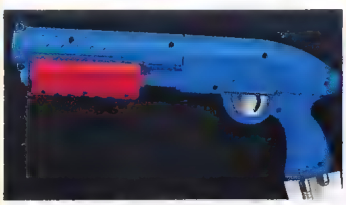
いろいろ新しい試みがあるこのゲーム、3人同時プレイも可能なので、みんなでワイワイプレイしてほしい。


エジプトの神が襲う。


3人並んでプレイできる大きな筐体。


ボムマークが表示されたら迷わず押せ。


スケルトンが武器を持って登場。


ガンの形は新しいポンプ式。


ボムボタンはここにある。

ヘンリーを開発中に私はバイオレンスな人になった。君も噂のGANで魔物をブリブリやっつけて気持ち良くなれ！

壮絶なるイントロクイズ合戦

クイズ ドレミファグランプリ2

曲数アップして再登場!

新曲入荷だよ

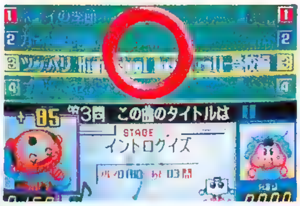
担当:立衆多

みんなでやろう、イントロクイズ!

スピーカーに耳を傾け、カラオケ、テレビ、あるいはCD等で聴き覚えのある曲を思い出す…。イントロクイズの醍醐味を、ゲームセンターで存分に味わうことができる作品、それが「ドレミファグランプリ」だ。

その続編ということで、前作よりも曲数をさらにアップさせて帰ってきたぞ。新曲を多数加えて、プレイヤーの頭(耳?)をまた悩ませることだろう。

ゲームのルールそのものは、前作と変わったところがないので、すんなりとゲームにとっつくことができる。2作目というよりは、1作目のバージョンアップ版というかんじだね。

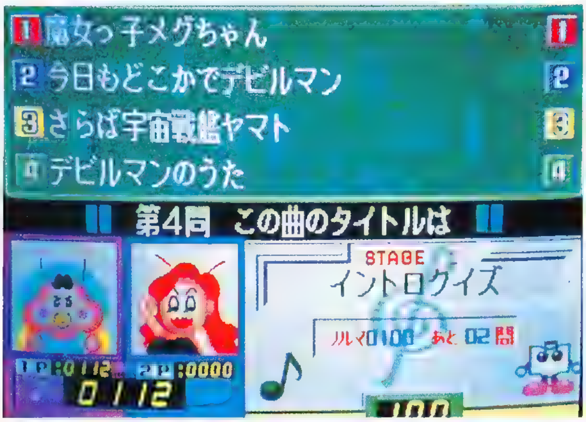


80年代クイズ。なかなかマニアックだ。

[illegible]をとるか、[illegible]をとるか…

さて、この「ドレミファグランプリ」の専用筐体だが、早押しボタンと曲名選択ボタン×4という特殊コンパネ。2人同時に遊べるWコンパネなので、純粋なイントロ勝負ができるのは今さら言うまでもないだろう。

確かに勝負するのは面白い。



アニメフリーク向け問題も用意されている。



カラオケの定番(?)曲も多数入っているのだ。

だがあまりにも曲数、ジャンルが多いため、どうしてもスルー(お流れ)になるケースが生じてしまう。

やはりこのゲーム、多人数でワイワイやるのが面白い。このジャンルはキミに任せる、このジャンルは俺に任せてくれ、というような遊び方が一番のおすすめ。



合唱曲まであるとは…う〜ん, 恐るべし。

友人をたくさん引き連れて、順番に100円玉を投入しながらプレイすれば、先へどんどん進めるし、知らない曲も覚えるし、そして金額も安上がり!(これが重要)とにかく盛り上がるんですよ、これが…。



童謡…知らずに動揺。(お粗末／)

音楽の世界が奥深い。自信をもって答えたつもりが、実は間違っていたなどということもプレイ中に多々あることだろう。それにもめげず、修練を積み重ねて目指そう、イントロキングを!

今のうちに新曲を総チェックしておこうね♡



あれっ, タイトルは何だっけ…。

新曲増量!新ゲームも盛り沢山!協力プレイも可能になって、ますますオモシロクなった「ドレミ2」をよろしく。

あのダンクドリームが帰ってきた!

ダンクドリーム'95

担当:YACC

データイースト

出展機種
・ダンクドリーム'95
・人相鑑定団
・アニマル電脳アワー

今回はオリジナルゲームとして3作品出しています。特に「人相鑑定団」はいろいろな占い機とはひと味もふた味も違った遊びやすさがあり、ぜひともおためしください。

4人対戦仕様でポン

今度のダンクドリームは凄い。1ボード2モニター仕様、すなわち、対戦台でプレイできるようになったのだ。

1対1の対戦プレイはもちろん、2人協力プレイ×2の、2対2の対戦もできる。

つまり合計4人同時プレイが可能ということだ。

仲間で盛り上がるには、最高のシステムかもしれない。



よりファンキーに!?

一目見て気づく変更点は、キャラクターの大きさ。前作よりも大きく、迫力が増したよね。

また、ソレ系の雰囲気溢れる背景も、それソレらしく。

忘れてならないのが、前作で話題になった「歌うBGM」。百見は1聞にしかず(!?)、その辺りがチェックポイントといえるかもしれない。



選択可能なチームは12に。

より充実のゲーム性!

前作は1レバー2ボタンという操作系だったが、今回、使用するボタンが一つ増え、より自由度の高いプレイができるようになったぞ。

増えたボタンは、攻守それぞれ、

「1パスキャラクターチェンジ!!」

「2プレイヤーチェンジ!!」

という機能に充てられている。詳しくはインストラクションカードを参照してほしい。

また、ダンクドリームの最大の特徴だったスーパーダンクや、スーパーディフェンスの種類も増え、技自体の迫力も増して、極めがいのあるものに。

選択できるチーム数が2つ増え、12カ国になったことも、「95」になってパワーアップした点だ。

自分の好みにあったチームはあるだろうか?

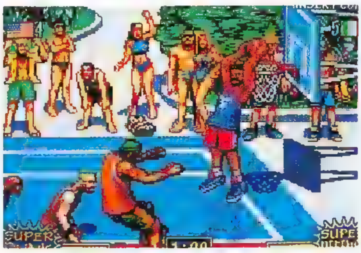
そして、見えにくい部分だが、操作性も向上して、より自由自在な操作が可能になったぞ。



華麗なるスーパーダンク。



対空技か(笑)。



このテイストが理解できる?

あのダンクドリームがさらにパワーアップしてもどって来た!!種類のふえたスーパーダンクゲームの中で爆発だ!!

あのぶたさんが帰って来た！

ゲーム天国

まるでおもちゃ箱をひっくり返したかのようなこのゲーム。キミの好みのキャラはどれかな?

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

ジャレコ

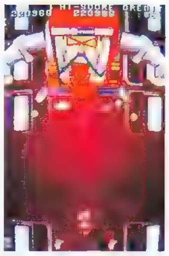
出展機種
ゲーム天国

ビデオゲームでは、縦シューを2作出展します。しかしこの2作、シリアスとコミカルで全くタイプの異なるものになってますので、どちらも存分にお楽しみ下さい。

ジャレコキャラのシューティングだ

ゲーム天国は、シューティングゲーム。

でも、ただのシューティングじゃないぞ。往年のジャレコのゲームのキャラクターたちが、プレイヤーの操る自機となっている。その自機の中には、ぶたさんやモモコなんてのもいて、このキャラクターたちを使うと、ほとんどギャグシューティング。ぶたさんのボンバーが爆弾だというのもなかなか笑わしてくれる。わかる人にはわかるというヤツだ。



ゲーム天国はこんなノリのギャグシューティングだ。

また、このゲームは面ごとにテーマが決まっていて、この面はゲーセンステージ、とか、この面はシューティングのステージとか決まっている。



ゲーセンステージは、みんな知ってるゲームがたくさん。

ゲーム全体に流れている遊びごころが、プレイヤーをいやがおうでも楽しませてくれるのだ。

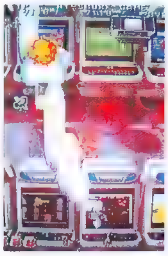
プレイヤーキャラはこの5機(?)だ

プレイヤーが選べるのは、以下の5機。それぞれジャレコの往年の名作ゲームのキャラクターになっているというのは、さっきも言ったとうりだ。

それぞれのキャラクターには、今はやりの人気声優さんを起用している。にぎやかなゲームの中に、またいちだんと華をそえている。

●FIGHTER-EX
（声：関智一）

これはかなり古い。エクセリオンの自機だ。昔は慣性がついてたケド、今回はどうなってるのだろう?



一番まともなキャラクター。スタンダード。

●プーペラ
（声：かないみか）

おなじみプラスアルファの自機。プロペラが付いてるケド、宇宙は大丈夫なのかな? かまわないケド。



プラスアルファでは活躍したが、今回は…。

●ぶたさん
（声：ぶたはしゃべらない）

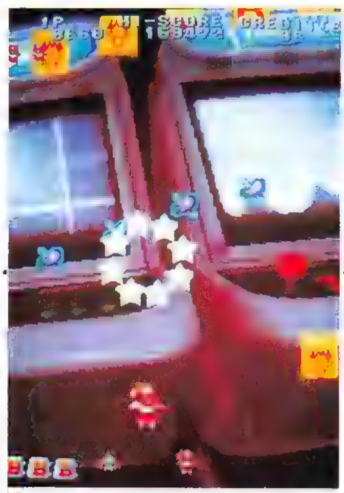
ぶたが爆弾を投げ合うという超カゲキなゲームの主人公だった。今回はどんな活躍を見せてくれるのか?



ぶたさんと言えば爆弾。これじょーしき。

●モモコ
（声：椎名へきる）

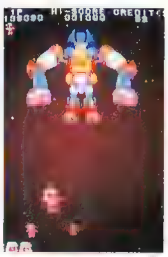
この娘は人間のくせして空飛んじゃっても良いのでしょうか?まあ、このゲームでは野暮なこと。



モモコ120%というゲームのキャラだ。

●Z-DINE MK2
（声：千葉繁）

フォーメーションZの自機。ようやくまともなキャラの登場か?と思ったら、声が千葉さんだ。ちょっと不安…



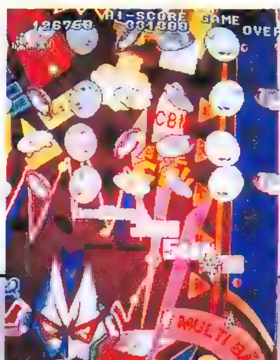
ロボだ。イカス。

元ネタ知らなくてもちゃんと楽めるから安心

自機や敵キャラがパロディになってるケド、別にそんなことは知らなくても、十分楽しめるゲームであることは間違いない。

ゲーム天国は、通常モードのほかに、タイムアタックモードというのもある。こっちはこっちで2度楽しめる。タイムアタックで熱くなれることはうけ合いだ。

てなワケで、非常に期待が持てるこのゲーム。キミはどの自機を選ぶ?



タイムアタックもある!!

ジャレコ本来の(?)ノリで創ったシューティングです。「喋り」が楽しい、にぎやかなゲームです。乞うご期待！

キてます。テンション高いです。

がんばれギンくん

この独特な「ギンくん」の世界に、ついてこれるかな？
いや、ついていくしか〜〜〜。

担当:YACC

テクモ

出展機種
：がんばれギンくん

今回のショーは、発売間近の超話題作？「がんばれギンくん」を筆頭に、コミカルのパズル「でろーんでろでろ」等、誰でも楽しめるゲームを中心に出展しています。

テクモからアクションミニゲームを次々にクリアしていくタイプのゲームが新登場するぞ。

画面写真を見てもらえば分かると思うけど、登場キャラクターが線画で表現されているなど、かなりユニーク路線のゲームになっているぞ。

キャラクター

1P側が操作するのが、「ギンくん」という人間で、2P側で操作するのが、「ハム」という名前のカエル。

そして「ギン」と「ハム」のライバルとして「ガツガツ」という人間が登場する。

ほかには、クマ、ウシ、ラッコなどの脇役も多数登場するぞ。

操作系は、8方向レバー+1ボタンでそれぞれの役割はプレイヤーが選んだミニゲームの種類によって様々に変わってくる。

ゲームがスタートしたら、まずはコースセレクトをしよう。コースは、易、中、難の3コースあるので、自分の実力や気分（？）などに応じてセレクトしよう。

各コースにはそれぞれタイトル名が付いていて、

易：ゲキトーTV Theツライ
中：どんまい学園（涙もの）
難：緊急出動　ぶらり旅

となっている。



初めての人は易を選んだほうがいいぞ。

コースセレクトが終わるといきなり「ギン」「ハム」「ガツガツ」によるショートコントが始まるので、堪能するしかないね。

コントがしばらく進むと、ミニゲームのセレクト画面が現れる。

セレクト画面には全十五種類あるミニゲームのうち、4種類が表示される。ミニゲームのなかには、難しいものもあれば、易しいものもあるので、良く考えてセレクトしよう。



どれにしようかな？

ミニゲームの数々

「だるまさんのフンドシ」
だるまさんが台詞をいい終わる前に、できるだけ前に進んでいくゲーム。台詞をいっているとき以外にちょっとでも動くとアウト。子供のころの遊びでこうゆうのあったねえ。よくわからない人はお父さんに聞いてみよう。



だるまさんが転んだ？

「ゲッターギン」
空中高く飛び立った自分の首を、再び体に合体させるゲーム。体は勝手にフラフラと動いている。レバー左右で首の軌道補正。

「大砲でドン」
ひろみが「GO」と言ったら大砲を発射する早打ちゲーム。フェイントあり。



これはフェイント。

「ベルギー消防団」
爆弾の導火線に進む火に×××をかけて消化するゲーム。ボタンで大砲発射。

「ラッコさん部隊」
鮫に食われる前に、子ラッコを親ラッコにとどける。タイミングが重要なゲーム。

「おれとジャンプとメタンガス」
全力疾走して巨大こ×だめをとびこえる。

あなおそろし。

「しかってしかばね」
まちがいダンスをするゾンビを、ハンマーでおしおきする。変則もぐらたたき。

そのほかのミニゲームも、



おめえだよ、おめえ。

君自身の目でたしかめてみよう。

システム

このゲームは点数がない代わりに、ゲーム中のプレイヤーの行動によって、「称号」というものをもらえることがある。詳しいことはまだわかっていないが、もらうと嬉しい「称号」や、もらうと悔しい「称号」があるらしい。

しかし、「称号」によってプレイヤーが有利になったり不利になったりすることは無いらしい。やれやれ。

ともあれ、結構笑える「称号」もあるので、堪能してくれ。



「すげえよ」の称号を手に入れた。
ちなみに安地。

スゴイぞ。

とにかく、（いろんな意味で）スゴいこのゲーム。さあ、プレイするぞ、プレイするぞ、プレイするぞ。

ジャンクフードならぬジャンクゲーム、それが「ギンくん」です。あまり深く考えないでバカバカ遊んでね。

多彩なモードで楽しい上海

上海 万里の長城

パズルゲームはこれで決まり！

担当：焚き火王

サン電子

・上海 万里の長城
・カラオケクイズイントロDONDON

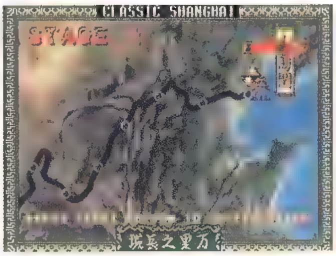
弊社では、今回初のアップパイト筐体とメダル機「テレパチ」を投入、新分野に挑戦しアミューズメント施設のニーズに答えるべく努力してまいりますのでご期待ください。

崩れて後…

今度の上海は、壁崩しがテーマのモードなどが増えたぞ。上海尽くしで、ゆりかごから墓場まで。モードを渡り歩けば飽きがこない造りだ。

モードは4つ

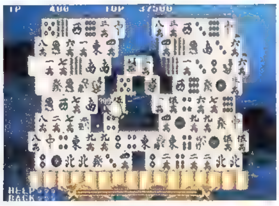
まずは旧来からある「クラシック上海」と、それの対戦版「青島（チンタオ）」。これらは今更説明するまでもなく、パズルゲームの定番ともいうべきモード。



さて、どこまでいけるかな？

これに、壁状に積み上げた牌を崩していく「グレートウォール」と、牌をスライドさせ、絵柄を合わせることで牌を消していく「北京（ペンジン）」という新たなモードが加わった。新モードは、旧来の上海とは、かなりゲーム性が異なるため、上海が苦手だったプレイヤーにも挑戦してもらいたい。

お約束だが、面が進めば、美しいグラフィックが鑑賞できるぞ。



これがグレートウォールだ。



牌をスライド。北京の極意だ。

上海シリーズが第4弾！4つのゲームモードを搭載！おもしろさ天下一品。気が付くと上海の前にいる自分がこわい。

ゲームだからとバカにすることなかれ

テレパチシリーズ 雀龍 JONGRYU

バーチャルパチンコここに参上！

担当：ブニョ野口

リアルな玉の動きに注目！

今、コンシューマー方面でパチンコゲームが流行っている。そんな折、アーケードゲームにパチンコゲームが浸出してきた。1メダルで玉数個に換算するシステムで、本物と同じハンドル操作で玉を打ち出す。センターの役物絵柄に応じて払い出され、デジパチと同じくセンターチェッカーが開放する。リアルな玉の動きと、玉が払い出される時の快感は自分がゲームをやっていることを忘れさせる。



本物にはない機種だが、タイトル通り麻雀を扱った画面が良さゲ。

耳をダンボで挑戦だ！

カラオケクイズ イントロDonDon

音楽クイズが盛り沢山！

担当：焚き火王

耳をすませば

音を聞いて答える「音楽クイズ」「音あてクイズ」が特徴。

曲を聞いたり、様々な音（例えば鳴き声）を聞いて答えていく。そのほか、音楽にまつわる文章問題が出題される。



君のイントロ能力は？



マニアックな問題に負けるな！

ステージクリアごとに、日本を8つに分けたエリアを1つ獲得でき、自分の領地を広げられるという趣向もある。目指すは日本征服!?

ゲーム終了時に音楽通信簿が表示されるから、スコアラ

音楽をテーマにしたユニークなクイズゲーム－イントロあてはもちろん、音当て等新システム導入。お～おもしろい。

ああ、なつかしのピエロ再び！

NEŌ Mr.DŌ

© VISCO

不朽の名作がNEŌ GEŌでリニューアル。

担当:DAN

ビスコ

出展機種
NEO Mr.Do
パズルDEポン
GOAL!GOAL!GOAL!

今回はNEO・GEOソフトを中心に出展します。懐かしの「Mr．DO」から、新システムを搭載した「ゴールーゴール!ゴール!」と、いろいろ取り揃えました。

憶えているだろうか？ VSユニコーン、ワイルドライド、スーパーピエロとシリーズものになったMR．DOの記念すべき一作目がNEO-GEOで帰ってきたぞ。

ルール

4方向レバーに、ボールを投げるボタン1つのシンプルな操作系。ボールは投げると斜めにバウンドしていく。敵に当ててから一定時間次のボールが投げられないので、ムダ撃ちは禁物だ。



ボールが戻ってきたところ。貝は障害物だ。

ターゲットを全て取るか、敵を全滅させれば面クリアだ。ただし、高次面では、敵を全滅しないとクリアできないようになっている。

5面毎にボスキャラが登場する。ボスはボールを数発当てないと死なないが、リンゴ等を落として倒せば一発だ。



中央上にいるのがボス。

アイテム

地面を掘っているとランダムにアイテムが出現する。

●スター

取ると無敵になる。通常の敵は逃げ回ってほとんど追いつけない。EXTRAモンスターに有効だ。

●砂時計

10秒程度タイムストップする。

●シューズ

ピエロのスピードがUPする。



リンゴでつぶしたところ。中央にEXTRAターゲットが出ている。

●EXTRAターゲット

取ると中央からEXTRAモンスターと護衛が出てくる。



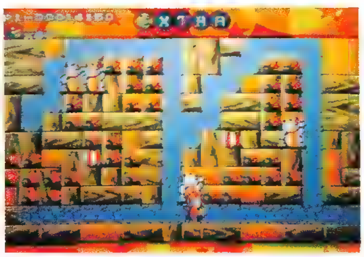
EXTRAモンスターの（T）が出ている。幽霊は護衛。

ターゲットは[illegible]得

ターゲットは8個セットで並んでいて、8個連続ノンストップで取ると「ドレミファソラシド」と鳴ってボーナス得点となる。途中止まってしまうと、ドレミファソ……ドレミって具合に仕切り直しになってしまう。面によっては障害物の陰に隠れてしまっている場合もあるので注意しよう。並び方も昔のように必ず2列にならんでいるわけではないので、取り方も工夫が必要だ。



ターゲットのチェリーを連続して取ると500点だ。



障害物の招き猫。陰に隠れたターゲットを見落とさぬように。



ボス面の次にはこんなデモが。

敵は一本道を

敵のアルゴリズムとしては、とにかく最短距離を目指してくるので、一本道を作って追っかけてくる敵を迎撃しよう。あまり自分から掘ってこないので、道を増やさずにいこう。また無敵を取っても闇雲に追っかけ回すと墓穴を掘る。タイムストップがなければ、アタックは難しい。



こんな面もある。一筒が5個あるからいかさまだ！というわけではないらしい。

夏休みは涼しい屋内で、心地よいBGMを聴きながら、画面ごしのMr．DOとプラトニックな恋を楽しみました。

一度やったらやめられない!

パズル DE ポン

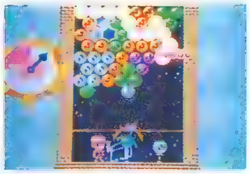
© VISCO

急げばミスる。慎重にやれば時間が…

担当:DAN

ルール

左右レバーで玉をとばす方向を決め、ボタンで打ち出す。同色の玉を3つ以上そろえると消滅する。見ためはパズルボブルと似ているが内容が少し違っていて、時間内に星座パネルを落とすことで面クリアとなる。



左上にあるのが星座パネル。これを落とせばクリア。

アイテム

カラーボールのほかにランダムでアイテムが出現する。

☆（星）
当てた色の玉が全て消える

⇧（矢印）
一定時間誘導線が出て、玉の行方がわかる。

Ⓑ（バクダン）
一定範囲を爆発させる。



意外に使える矢印アイテム。ミスが少なくなるよ。

タイムオーバーに注意

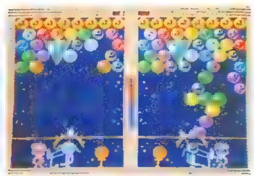
このゲーム、内容の割にタイムがシビアだ。とにかくミスを覚悟で急ぐしか生きる道はないぞ。



じっくりやってるとこういうことになる。

対戦プレイもできる

2P対戦では、星座プレートを先に落としたほうが勝ち。玉が一番下まで来てしまったら当然そこで負けだ。玉をたくさん落とすと相手に送ることもできる。



3本勝負の対戦。詰めば当然負けだよ。

たくさん落として高得点

高得点を目指すにはやはり玉をたくさんためて落とすに限る。高次面では特に、タイムがきっついのでそんな余裕はないかも?



イガイガボールは出現しないので落とすしかない。

ただし今のところコンティニューでもスコアが継続されるので、ハイスコアには問題あるかも⁉

実はゲーム中に「百万点ボーナス」のポイント部分が存在します。極めればハイスコアも夢じゃない!がんばれ!

フォーメーションを選んで自由自在

GŌAL! GŌAL! GŌAL!

© VISCO

本格的サッカーを楽しもう

基本操作

8方向レバー+3つボタンで、ボールを持っているときは、Aがシュート、Bがパス、Cがショートキック。又、A、B同時押しでヒールアップができる。シュートボタンは押しっぱなしにすると上にパワーゲージが出るので、タイミングがよく放せば強力なシュートが打てるぞ。

ディフェンス側では、Aがスライディング、Bがタックルだ。後からアタックするとファウルになることがあるので注意が必要だ。



なかなかカッコイイヒールアップ

28ケ国からチーム選択

チームは28ケ国から選べて、それぞれキック力、防御力、スピードがちがうので、自分にあったチームを選択しよう。

又、フォーメーションを選択できるので、さらに、バリエーションが広がるぞ。攻撃重視型や、守備型、平均型等、自分にあったフォーメーションを選んでプレイしよう。



各国それぞれ特徴があるぞ。何を重視するか?



攻撃か、防御か、色々試してみよう。

隙を突いてゴールを奪え

ゴールキーパーは自動で、なかなか守りは堅い。センタリングでふってシュートするのが有効だ。高さや間合いによってオーバーヘッドやヘディング等色々なシュートが打てる。

また、コーナーキックはキック後0・2秒以内にレバーを入れることでカーブがかけられる。



オーバヘッドキックだ。しかしコースが甘いか?



P. K. 戦は反応より読みだ。

審判はあまり厳しくファウルを取らないので、ディフェンスのときはスライディング等でガンガンいこう。ちなみに3回ファウルするとイエローカードだ。



ファウルが多いとこんなことも。レッドカードもあるのだろうか?

誰にも負けないキミだけの必殺攻撃パターンをあみだそう!! フォーメーションの4-2-4が私のおすすめ。

ソニックチーム、ふたたび発進!

ソニックウィングス3

©VIDEO SYSTEM

ソニックウィングスシリーズも今回で3作め。もうおなじみの縦シューティングだ〜

担当：KAL

ビデオシステム

出展機種
ソニックウィングス3
ファイナルロマンスR

ついにお待ちかねのタイトル「ソニックウイングス3」がAMショーにデビューします。セレクトできるキャラクターも10種となり楽しみ倍増!!次のシューティングは?？?

より遊びやすくなったのだ

ソニックウィングスも、今回で3作品めとなるわけだが、これまでの1・2を知らない人のために、従来のものとの違いを説明しよう。

まず1つめが、選べる機体の数が8種類から10種類に増えたこと。メンバーは毎回ころころと変わっているのだが、日本の2人組、緋炎と真尾まお、それとアメリカのブラスター・キートンの3人だけは皆勤賞だ。


後半ステージのボスは、得体の知れない奴ばかり。

緋炎は殿様からの指令どうりに任務を遂行するスーパー忍者。愛機はFSX（だった）。

真尾まお（まおまおと発音）は、唄って踊れるアイドル歌手。ソニック1では自衛隊の一日指令官をしていたら、乗ってた戦闘機（F-15イーグル）が突如発進してしまい、そのまま戦渦に巻きこまれることに。ソニック2では舞台衣装のままF-15に乗ってソニックウィングスに参加。このころには半ば楽しんでいるようでさえあった。

そして3では、番組のロケの最中に呼び出されてしまい、三度ソニックウィングスのメンバーとして戦うことになる。

ブラスター・キートンは、1ではまともな精鋭パイロットだったが、エンディングで機体と共に散った……かのように思わせて、2ではしぶとくコンパネ・ボディのメカキートンとして登場。性格もちょっと変わったような気がする。そして3ではボディもコンパネからロボ・タイプにグレードUP。開き直ったその根性が一部に熱烈なファンをつくっている!?


2人同時プレイだと、このような協力ショットが撃てるのだ。

ほかのメンバーでは、コウフル&リヴァー卿がソニック1から復活。

「空飛ぶ筋肉大魔王」の異名をもつコウフル・ザ・ヴァイキングと、「第二次大戦のエース」リヴァー・N・ホワイト卿のとり合わせというのが何とも妙。

アメリカ2P側のブレイザーズは、同社の横スクロールアクションゲーム「闘魂ブレイザーズ」から、ドイツ1Pのマーカムは、同じく同社の大戦格闘ゲーム「タオ体道」から友情出演（?）だ。

ソビエト2Pのイルカ、ホワイティとイギリス2Pのエレン&シンシアはソニック2から登場のキャラクター。



クリアデモも、2人同時プレイだと変化する。

残る2機、ソビエト1Pのチャイカ&プーシカと、イギリス1Pのアレックス（With ピクタス）は3オリジナルのキャラだ。

ただ人数が増えたというだけでなく、回を重ねるごとに何だかよく分からない人たちまで参戦するようになり（特にアレックスやチャイカ&プーシカ）、設定のほうもだいぶ個性的になったといえる。

ゲームバランス面では、ザコキャラの出現数をおさえてあったり、パワーUPの必要数を機体ごとに変えてあったりなど、新しい試みがいくつか見られる。

全体的にやさしめの難易度で、シューティングゲーム初心者でも楽しめるような作りになっている。「シューティングは苦手」と敬遠していた人も、このゲームなら先に進む楽しさを味わえるはずだ。

また機体によって楽、難しい、の差が多少なるのじ、慣れてきたら上級機体へチェンジ、という楽しみ方もある。

コース分岐形式、全2周エンドの縦シューだ。

チャイカ&プーシカのプーシカは本当はコーシカになるはずでした。それが大ボケでプーシカになり、その意味は…。



ひどい言われようのキートン。でもこんなのいたら怪しいよな、普通。

ネオジオで一局

将棋の達人

格闘ゲームばかりでなく、たまには将棋で遊んでみませんか。

担当：MVP

ADK

出展機種
・将棋の達人

ネオジオで将棋！これだ、これなんだぁ！実写取り込みの対局者の一部は、会場をうろついている可能性もあり？ちょいと珍しい挟み将棋は、ルール簡単！体験せよ！

ネオジオで将棋

ADKが放つ新作は、対戦者の顔を実写取り込みした将棋のゲームである。

このゲームはネオジオで発売されるので、家庭でもゲームセンターでも遊べるぞ!!

また、2人での対戦も可能である。



自由に選択すべし。

このゲームのおもしろさ

初心者から上級者まで楽しめるように、いろいろなものが盛り込まれている。

●モード

本将棋と挟み将棋の2つのモードを選択できる。この2つのモードにはそれぞれ勝負を始める前にいろいろ設定できるぞ。

例えば本将棋なら飛車落ち、挟み将棋なら5枚取ったら勝ち、等である。

●初心者モード

これはこのモードを選択すると、自分の番の時に選んだ駒の移動可能な場所が表示されるというもの。便利です。



挟み将棋のプレー画面。



顔に注目しよう。



初心者モードで移動可能な場所がわかるぞ。

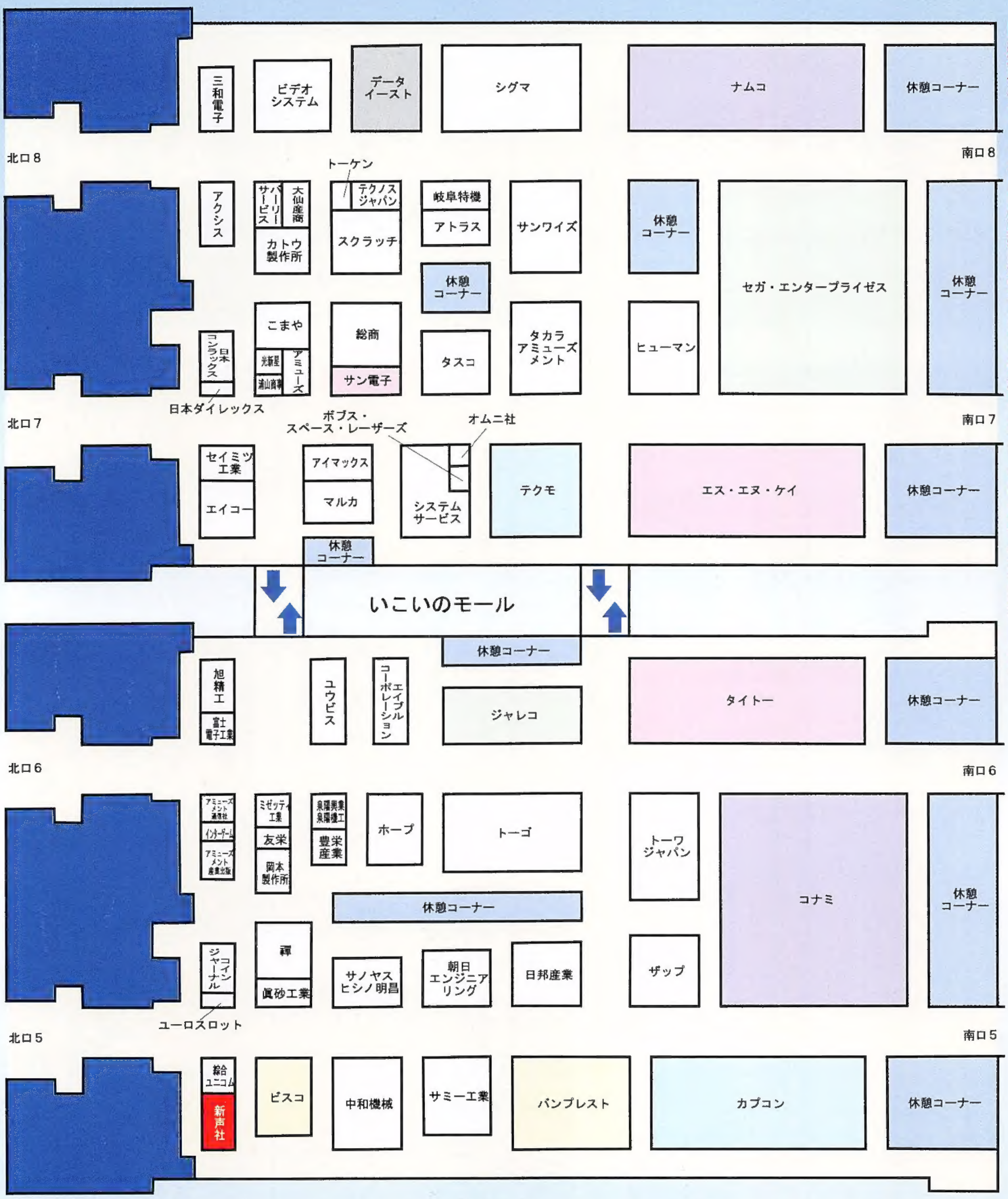
●対戦者

CPUは本将棋には8人挟み将棋には4人いる。それぞれ初級、中級、上級、達人のランクがあり、自分で好きな相手を指名して対戦することができる。この対戦者達は実写取り込みで、状況に応じて様々な表情を見せてくれるぞ。

対局者が状況に応じて様々な表情を見せる新感覚本将棋。ルールは簡単だけどなかなか手強い挟み将棋。

AMショーブースマップ

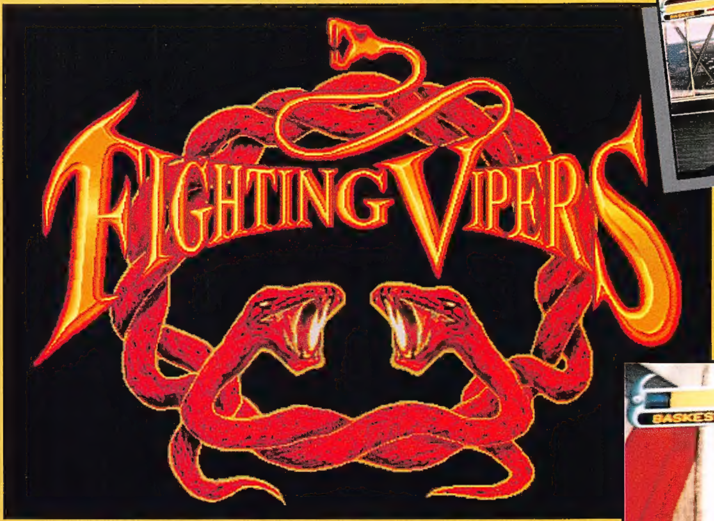
■AMショーは9月13日～15日、幕張メッセでの開催ですが、一般公開日は15日のみです。
■新声社ブースでは書籍販売や当日の様子をまとめた号外を配布します。



メーカー	ゲーム	頁	メーカー	ゲーム	頁
セガ	VIRTUAL ON	3	SNK	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	16
	スカイターゲット	4		メタルスラッグ	17
	ファイティングバイパーズ	5		ステークスウィナー	17
	ファンキーヘッドボクシング	6	タイトー	逆鱗弾	18
	サンドアール	6		パズルボブル2	19
	バーチャコップ2	7	コナミ	ヘンリーエクスプローラーズ	20
	バーチャファイター2.1	7		ドレミファグランプリ	21
カプコン	マーヴルスーパーヒーローズ	8	データイースト	ダンクドリーム	22
	ロックマン・ザ・パワーバトル	9	テクモ	がんばれギンくん	23
	19XX	10	ジャレコ	ゲーム天国	24
ナムコ	ソウルエッジ	11	サン電子	上海　万里の長城	25
	ダートダッシュ	12		カラオケクイズ・イントロPONPON	25
	タイムクライシス	13		NEO Mr. Do	26
	ナムコクラシックコレクションVol.1	13	ビスコ	ゴール！ゴール！ゴール！	27
バンプレスト	銃弾嵐	14		パズルでPON！	27
	ガーディアンズ	15	ビデオシステム	ソニックウイングス3	28
	ONI	15	ADK	将棋の達人	29

新たな伝説の序曲。

ファイティングバイパーズ







街の片隅で今日も
ストリートファイトが始まる！
リングアウトのない超ド級の戦いが
プレイヤーを吹っ飛ばす!!



吹き飛ぶ！砕け散る！破壊する感覚が新しい！
CG対戦格闘ゲーム。





現実にまた一歩近づいた、CGバイクシミュレーション。

マンクスTT

MANX TT Super Bike

（仮称）





マン島の美しい自然の中を
平均時速200km以上で疾走するマシン。
公道ゆえに激しい高低差と
ジャンピングポイント、ウイリーポイントが
随所に点在するコース。
そのすべてが、伝統と興奮の
スーパーバイクレース「セガ・マンクスTT」

驚異のハイスピードロボットバトル登場！

電脳戦機バーチャロン

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS





8種類のロボットを操り、敵を破壊せよ！
コンピュータ・グラフィックスの描き出す
超リアルな映像、
そして圧倒的なスピードとスリル……。



SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1

CAPCOM


MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER
MARVEL COMICS
MARVEL
SUPER HEROES
マーヴル・スーパーヒーローズ